



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confederation Suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Swiss Agency for Development and Cooperation SDC  
Швейцарское Управление по Развитию и Сотрудничеству SDC

Министерство образования Республики Беларусь  
Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический  
университет имени Максима Танка»  
Учебная лаборатория по развитию  
информационных технологий  
в специальном образовании

**В.Э. Гаманович**

**Применение обучающей компьютерной программы  
по развитию социально-бытовой ориентировки младших школьников  
«Делаю сам»**

Минск 2010

УДК  
ББК

Печатается по решению редакционно-издательского совета факультета специального образования БГПУ (протокол № 4 от 18.11.2009 г.)

Рецензенты:

Гайдукевич С.Е., кандидат педагогических наук, доцент; декан факультета специального образования БГПУ

Гаманович В.Э. Применение обучающей компьютерной программы по развитию социально-бытовой ориентировки младших школьников «Делаю сам». – Мн.: БГПУ, 2010. – 22 с.

В издание включено описание функциональных возможностей компьютерной программы «Делаю сам». Программа является методическим обеспечением коррекционных занятий по социально-бытовой ориентировке с младшими школьниками и позволяет работать по шести разделам: «саногенная компетентность», «семейно-бытовая компетентность», «гражданско-правовая компетентность», «коммуникативная компетентность», «субъектная компетентность», «социокультурная компетентность». Программа позволяет визуализировать разнообразные жизненные ситуации, обеспечивает их осознание и отработку возможных способов поведения. Адресуется учителям-дефектологам, воспитателям, родителям, студентам педагогических специальностей.

## Оглавление

Введение	4
1. Руководство пользователя	5
1.1. Установка программы «Делаю сам» на компьютер и ее запуск	5
1.2. Работа с обучающей программой «Делаю сам»	5
2. Характеристика разделов и заданий программы	8
2.1. Раздел «Саногенная компетентность»	8
2.2. Раздел «Семейно-бытовая компетентность»	11
2.3. Раздел «Гражданско-правовая компетентность»	14
2.4. Раздел «Коммуникативная компетентность»	15
2.5. Раздел «Субъектная компетентность»	17
2.6. Раздел «Социокультурная компетентность»	19
3. Методические рекомендации для педагогов при работе с обучающей компьютерной программой «Делаю сам»	22

## **Введение**

Данные методические рекомендации созданы в рамках проекта по подготовке и развитию учебной лаборатории по развитию информационных технологий в специальном образовании «Образование без границ», финансируемого Швейцарским Управлением по развитию и сотрудничеству SDC.

Обучающая компьютерная программа «Делаю сам» является составной частью программного методического комплекса «Социально-бытовая ориентировка», разработанного в рамках президентской программы «Дети Беларуси» подпрограммы «Дети инвалиды» по заказу Министерства образования Республики Беларусь по теме «Разработка программно-методических комплексов коррекционно-педагогического сопровождения детей дошкольного и школьного возраста с нарушениями зрения».

Применение компьютерных технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими особенности психофизического развития, значительно расширяет возможности развития их социально-бытовой ориентировки, обеспечивающей повышение качества жизни лиц с особенностями психофизического развития, нормализацию их жизнедеятельности.

Логика подачи материала в компьютерной программе «Делаю сам» соотносится с разделами программы «Социально-бытовая ориентировка» (1–4 классы специальной общеобразовательной школы для детей с нарушениями зрения). Программа включает 15 практических заданий к 6 разделам: «Саногенная компетентность», «Семейно-бытовая компетентность», «Гражданско-правовая компетентность», «Коммуникативная компетентность», «Субъектная компетентность», «Социокультурная компетентность».

**Цель** программы – диагностика и развитие навыков социально-бытовой ориентировки младших школьников с нарушениями зрения.

### **Задачи:**

- развитие самостоятельности при решении практических задач повседневной жизнедеятельности;
- индивидуализация процесса развития социально-бытовой ориентировки.


Использование обучающей программы «Делаю сам» в коррекционно-воспитательном процессе (при изучении программного материала по предмету «Человек и мир», на коррекционных занятиях по социально-бытовой ориентировке, на занятиях воспитателя) в сочетании с традиционными методами обучения и воспитания будет способствовать повышению эффективности обучения и развития детей с разноуровневой подготовкой в социально-бытовой сфере вследствие одновременного воздействия нескольких технологий.

## 1. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

### 1.1 Установка программы «Делаю сам» на компьютер и ее запуск

Для корректной работы программы необходимы минимальные системные требования: 1) на компьютере установлена операционная система Microsoft Windows 98, ME, NT, 2000, XP; 2) процессор с тактовой частотой не менее 300 мГц; 3) на жестком диске не менее 16 Мб свободного места; 4) объем оперативной памяти не менее 128 Мб; 5) видеокарта, поддерживающая Direkt X9; 6) звуковая карта, акустическая система или наушники.

Для инсталляции программы «Делаю сам» необходимо выполнить следующие действия:

1. Запустить установочный файл **КОМП.exe**  с прилагаемого компакт-диска.

2. Далее следовать стандартным процедурам установки.

3. Закончить процедуру установки программы.

После инсталляции программы на рабочем столе экрана компьютера появляется ярлык запуска этой программы (рис. 1).



Рис. 1. Ярлык запуска программы «Делаю сам».

### 1.2. Работа с обучающей программой «Делаю сам»

После установки программа автоматически загружается в память. Главное окно программы отображается на рабочем столе (рис. 2):



Рис. 2. Главное окно программы

Управляющими элементами в главном окне программы являются кнопки, активизирующиеся после нажатия на них правой кнопкой мыши:



После наведения на эти кнопки указателя мыши, они изменяют цвет (рис.3),



Рис. 3. Кнопки управления

Активизация иконки позволяет получить общие сведения о программе: название, для кого предназначена.

Использование иконки «Помощь» санкционирует выход в основное окно программы, содержащее ее главное меню, включающее подменю «Работа с программой», «Методические указания» (рис. 4).

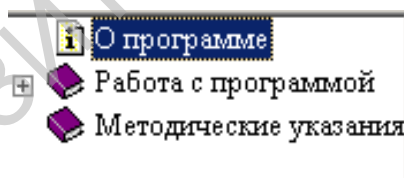


Рис. 4. Фрагмент интерфейса программы, вызываемый кнопкой «Помощь»

Активизация подменю программы «Работа с программой» позволяет использовать закладки «Главное меню», «Выбор упражнения», «Выполнение упражнений» (рис. 5).

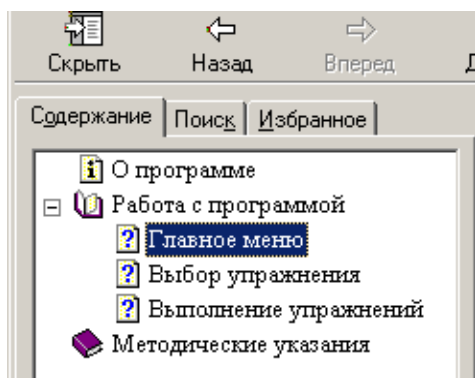


Рис. 5. Фрагмент интерфейса программы, демонстрирующий подменю «Работа с программой»

Закладка «Главное меню» отображает графическую инструкцию по работе с программой (рис. 6):



Рис. 6. Графическая инструкция по работе с программой

Закладка «Выбор упражнения» содержит инструкцию по выбору раздела и упражнений. Применение закладки отображает на экране меню выбора (заставку раздела и графическое изображение заданий) (рис. 7).

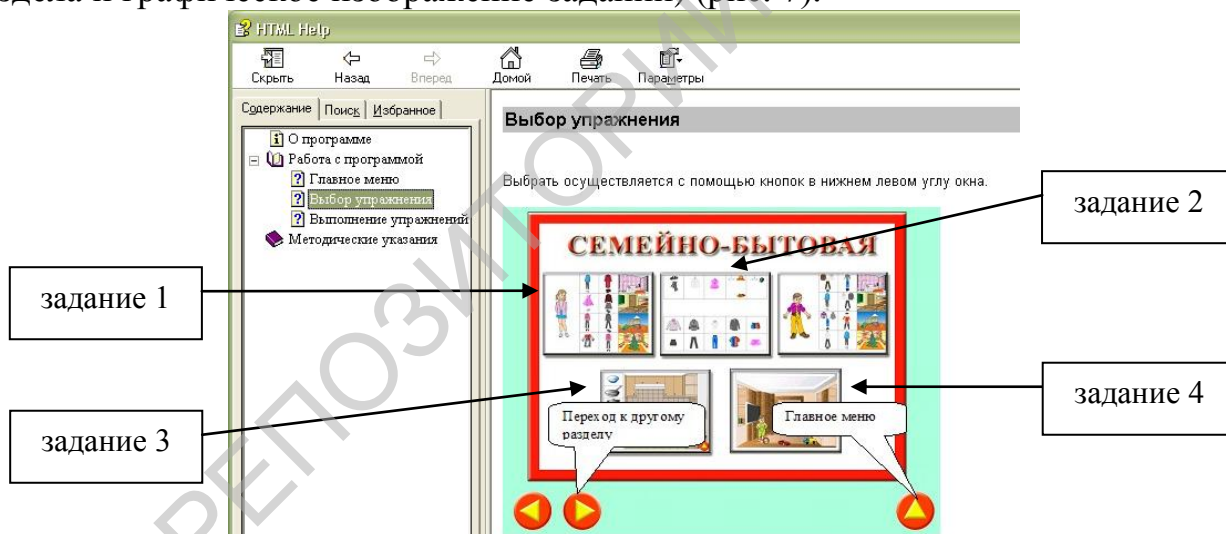




Рис. 7. Меню выбора

В нижней части экрана высвечиваются функциональные кнопки.

С помощью кнопки  можно вернуться к предыдущему разделу.

Переход в следующий раздел осуществляется кнопкой 

Выход в главное меню позволяет осуществить активизация кнопки 

Чтобы выбрать и запустить упражнение необходимо щелкнуть по соответствующей картинке.

Закладка «Выполнение упражнений» включает инструкцию по выполнению упражнений. После активизации данной закладки на экране появляется окно, иллюстрирующее возможности программы при выполнении упражнения:

использование задания как тренажера, досрочное окончание выполнения задания, выход в меню выбора (рис. 8).



Рис. 8. Возможности программы при выполнении упражнения

После выполнения упражнения внизу экрана высвечивается две кнопки:



«Повторить упражнение»;



«Перейти в меню выбора»

Для того, чтобы прервать выполнение упражнения необходимо нажать клавишу Esc.

Применение иконки «Начать»  позволяет осуществить запуск программы и приступить к выполнению заданий.

Использование иконки «Пока»  дает возможность осуществить выход из программы по завершению работы с ней.

Досрочно завершить работу с программой возможно, нажав клавишу Esc.

## 2. ХАРАКТЕРИСТИКА РАЗДЕЛОВ И ЗАДАНИЙ ПРОГРАММЫ

Входящие в разделы программы задания, игры и упражнения выполняют различные дидактические задачи: диагностика (оценка степени сформированности знаний, умений и навыков социально-бытовой ориентировки); знакомство (выделение общих признаков предметов и объектов); текущее обобщение (установление связей между объектами по какому-либо признаку (свойству); коррекция; контроль знаний, умений и навыков социально-бытовой ориентировки.

### 2.1. Раздел «Саногенная компетентность»

Содержание раздела «Саногенная компетентность» характеризует ценностное отношение учащихся к своему здоровью. Задания данного раздела предполагают формирование у ребенка культурно-гигиенических знаний (знаний



способов хранения предметов личной гигиены, лекарственных препаратов), а также умений выполнять режим дня (рис. 9).



Рис. 9. Раздел программы «Саногенная компетентность»

*Задание 1 «Выбери предметы личной гигиены»* направлено на формирование умений ориентироваться в окружающих предметах быта и группировать их в соответствии с функциональным назначением (рис. 10).



Рис. 10. Задание 1. «Выбери предметы личной гигиены»

Ребенку предлагается выбирать предметы, необходимые для осуществления утреннего и вечернего туалета. При правильном выборе предмет устанавливается на определенное место (мыло на раковину, зубная щетка и зубная паста в стаканчик на полочке под зеркалом, расческа на полочке под зеркалом, полотенце на вешалке справа от раковины).

*Задание 2 «Составь режим дня школьника»* направлено на формирование умений выполнять действия по самообслуживанию в определенной последовательности, осознание необходимости выполнения рационального режима дня как условия сохранения здоровья (рис. 11).

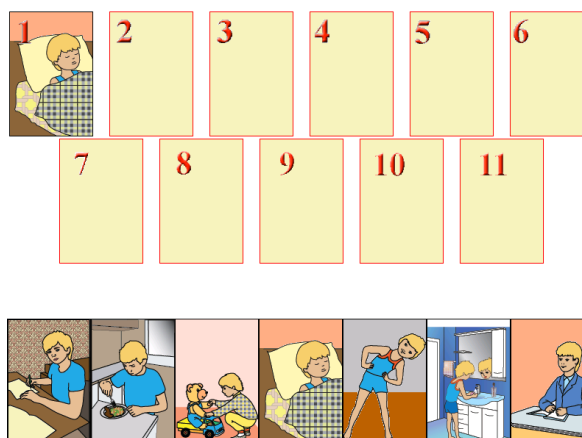


Рис. 11. Задание «Составь режим дня школьника»

Ребенку предлагается выбрать определенный сюжет в нижнем ряду так, чтобы получилась «правильная» последовательность режима дня школьника. Если ребенок правильно выбирает сюжетную картинку, то она перемещается в верхний нумерованный ряд. Одна и та же сюжетная картинка используется несколько раз (сон, умывание, прием пищи). *Правильная последовательность сюжетных картинок*: мальчик спит, мальчик делает утреннюю гимнастику, мальчик умывается, мальчик ест (завтракает), мальчик сидит за партой, мальчик ест (обедает), мальчик делает уроки, мальчик играет, мальчик ест (ужинает), мальчик умывается, мальчик спит.

*Задание 3 «Разложи покупки для хранения»* направлено на формирование умений группировать объекты бытового назначения в соответствии с их функциями и правилами хранения (рис. 12).



Рис. 12. Задание «Разложи покупки для хранения»

Ребенку предлагается набор предметов, каждый из которых нужно идентифицировать и «положить» в соответствующее место на хранение. Нажав на предметную картинку, ребенок перемещает ее в нужном направлении, накладывая на картинку, обозначающую место хранения (аптечку, холодильник, буфет). В случае, если ребенок правильно перемещает предмет или продукт, то он исчезает. Если ребенок ошибается, то картинка предмета или продукта остается и следует

сигнал «ошибка». *Правильное выполнение задания:* в аптечку перемещаются картинки с изображением бинта, ваты, йода, градусника, лекарства; в холодильник – молока, сыра, колбасы, овощей; в буфет – сахарницы, конфет, сушек.

## 2.2. Раздел «Семейно-бытовая компетентность»

Содержание раздела «Семейно-бытовая компетентность» состоит из трех областей: «Жилище», «Одежда и обувь», «Питание». Задания этого раздела способствуют формированию умений классифицировать одежду по видам, создавать комплекты одежды в зависимости от ситуации; группировать кухонную посуду; осуществлять уборку помещений. Педагог имеет возможность оценить, закреплять и совершенствовать умения и навыки ребенка, позволяющие ему ориентироваться в быту (рис. 13).



Рис. 13. Раздел «Семейно-бытовая компетентность»

*Задание 1 «Выбери одежду для дома, для школы, для прогулки, для праздника»* направлено на формирование умений подбирать гардероб в зависимости от ситуации: для школы, для дома, для прогулок и для праздника (рис. 14).

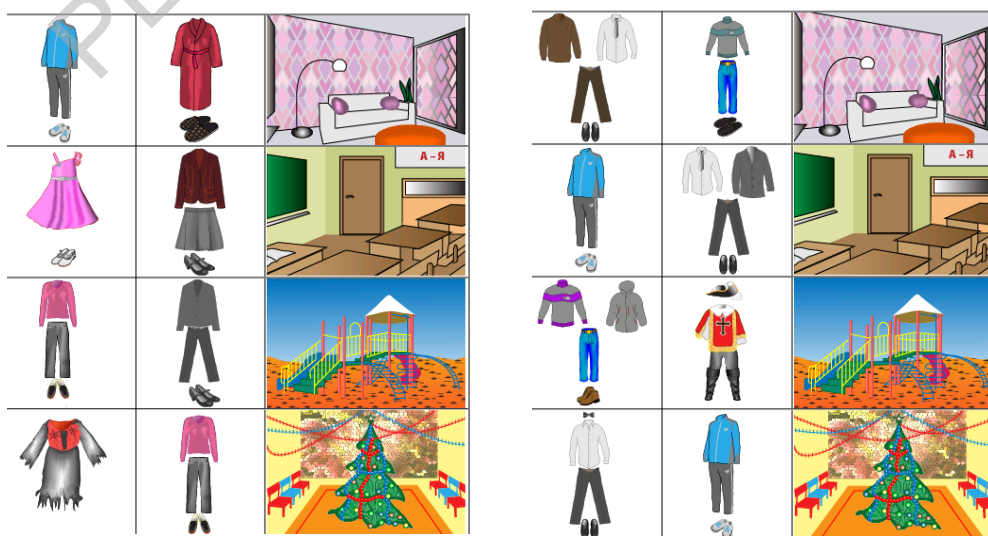


Рис. 14. Задание «Выбери одежду для дома, для школы, для прогулки, для праздника»

Перед запуском задания педагог выбирает вариант для мальчика или для девочки. После осуществления выбора загружаются соответствующие сюжеты. Выбрав картинку с изображением одежды, ребенок накладывает ее на определенную панорамную картинку с изображением домашней комнаты, класса, прогулочной площадки, празднично украшенного зала. При правильном соотнесении предметной и панорамной картинок, иллюстрация с изображением одежды исчезает с экрана. В случае неверного решения, картинка с изображением одежды остается на экране и звучит голосовое предложение еще раз повторить попытку. *Правильное выполнение задания: вариант для девочки:* домашняя одежда: халат и тапочки, джинсы и пуловер; для школы: юбка и пиджак, брючный костюм; для прогулки: спортивный костюм, джинсы и пуловер; для праздника: нарядное платье, костюм Бабы Яги; *вариант для мальчика:* домашняя одежда: джинсы и пуловер, спортивный костюм; для школы: костюм; для прогулки: спортивный костюм, джинсы, свитер и куртка; для праздника: брюки, рубашка с бабочкой, костюм мушкетера.

*Задание 2 «Помоги Пете убрать комнату»* направлено на формирование умений соблюдать правила содержания жилых помещений, способствует приобщению к выполнению ежедневных обязанностей по уборке помещений (спальни, игровой комнаты) (рис. 15).



Рис. 15. Задание «Помоги Пете убрать комнату»

Ребенку предлагается помочь герою сюжета убрать свою комнату: отыскать и поместить все предметы на свои места: книги – на книжную полку, одежду – в шкаф, игрушку – в тумбу для игрушек. При правильном перемещении предметы исчезают.

*Задание 3 «Собери комплект одежды»* направлено на формирование умений группировать предметы одежды в соответствии с сезоном, цветовой гаммой, стилем (рис. 16).



Рис. 16. Задание «Собери комплект одежды»

Ребенку предлагается собрать комплект одежды, ориентируясь на элементы отделки, дополнительные аксессуары и обувь. Выбирая предмет одежды из двух нижних рядов, ребенку необходимо так переместить картинку в верхний ряд, чтобы получился комплект. Если учащийся выбрал изображение правильно, то одежда появляется на вешалке. Таким образом, ребенок должен собрать 4 комплекта одежды: на вешалке с клетчатым шарфом – юбка в клетку и пиджак с клетчатой отделкой; на вешалке с рубашкой – пиджак и брюки; на вешалке с жилетом – розовая юбка и блузка с розовой отделкой; на вешалке с панамой – разноцветные рубашка и шорты; на вешалке рядом с бейсболкой – джинсы и белая футболка.

*Задание 4 «Собери набор кухонной посуды»* направлено на формирование умений выделять видовые признаки бытовых предметов и группировать их в соответствии с выделенными признаками (рис. 17).

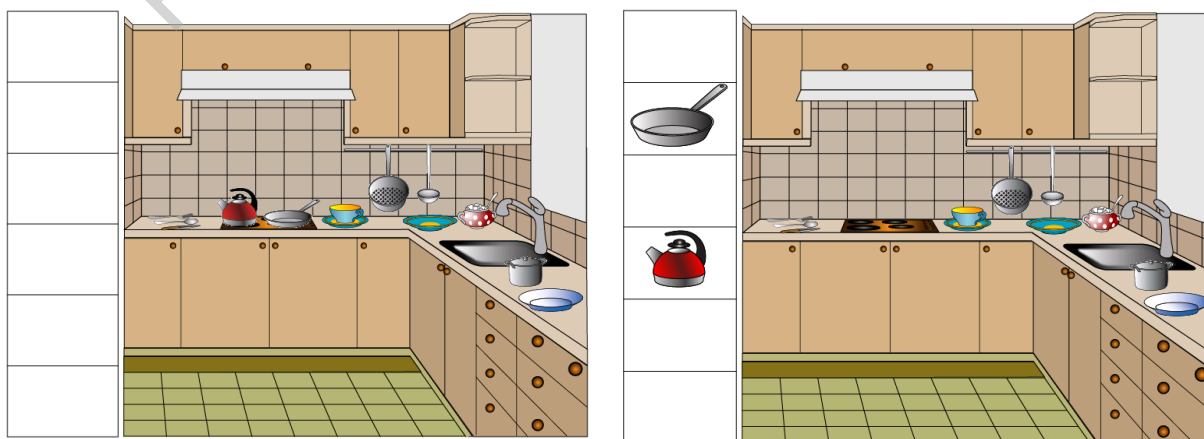


Рис. 17. Задание «Собери набор кухонной посуды»

Ребенку при выполнении задания предлагается собрать набор кухонной посуды. Если он правильно выбирает предмет из набора кухонной посуды, то этот предмет исчезает с изображения кухни и перемещается в пустые ячейки справа. После выполнения задания справа на экране «выстраивается» ряд предметов кухонной посуды.

### 2.3. Раздел «Гражданско-правовая компетентность»

Содержание раздела «Гражданско-правовая компетентность» предполагает знания основ идеологии белорусского государства, гражданско-правовой культуры личности. Задания по разделу предусматривают формирование у ребенка знаний и умений, направленных на осознание себя равноправным гражданином, взаимодействия с людьми в соответствии с нормами правовой культуры (рис. 18).

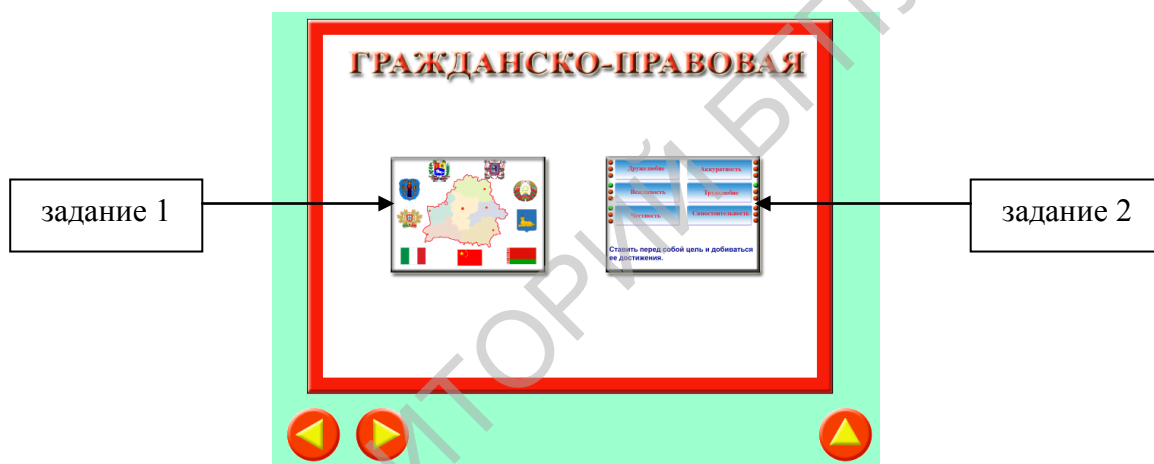


Рис. 18. Раздел «Гражданско-правовая компетентность»

*Задание 1 «Найди герб и флаг своей страны, герб столицы нашей Родины»* способствует формированию представлений о геральдических символах, и ориентировано на знание ребенком государственной символики Республики Беларусь (рис. 19).



Рис. 19. Задание «Найди герб и флаг своей страны, герб столицы нашей Родины»



Ребенку предлагается выбрать герб, флаг Республики Беларусь и герб города Минска. Правильно выбранный символ перемещается на карту Республики Беларусь.

*Задание 2 «Соотнеси качества человека и способы поведения»* предполагает формирование у учащихся осознания важности проявления социально значимых качеств личности, представлений о способах поведения, характеризующих определенное качество личности (рис. 20).

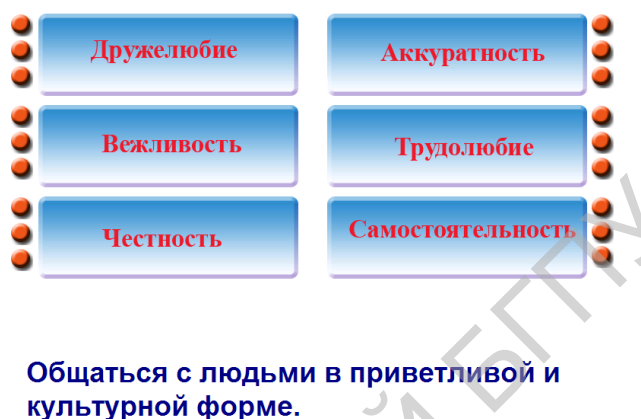


Рис. 20. Задание «Соотнеси качества человека и способы поведения»

Ребенку предлагается соотнести способ поведения с качеством личности, которое оно характеризует. Прочитав характеристику внизу экрана, он нажимает на качество личности, которому, эта характеристика соответствует. При правильном ответе, рядом с названием качества личности загорается зеленый сигнальный значок. *Правильное выполнение задания: вежливость* – общаться с людьми в приветливой и культурной форме; выполнять просьбы и оказывать услуги; вести себя в соответствии с принятыми правилами этикета; *дружелюбие* – помогать товарищу; прощать и уступать товарищу; иметь общие интересы с товарищами; *честность* – исполнять обещанное; не обманывать родных, взрослых, товарищей; не скрывать и признавать свои ошибки; *аккуратность* – соблюдать правила личной гигиены, содержать в чистоте вещи, жилище; старательно выполнять свою работу; бережно относиться к общественному имуществу, к труду других людей; *трудолюбие* – систематически помогать по хозяйству; с желанием браться за любую работу и доводить дело до конца; заниматься полезным делом на общее благо; *самостоятельность* – ставить перед собой цель и добиваться ее достижения; стремиться обходиться без посторонней помощи; иметь собственное мнение по различным вопросам.

## 2.4. Раздел «Коммуникативная компетентность»

Содержание раздела «Коммуникативная компетентность» касается сфер, затрагивающих понимание внутренних состояний человека, спектра основных правил социального взаимодействия. Задания по данному разделу направлены на

приобретение ребенком умений взаимодействовать с окружающими людьми, пополнение языковых и неязыковых средств общения. Педагог может оценить эмоциональное состояние ребенка при работе с программой (ориентируясь на выбор цветов при закрашивании звездочек), степень сформированности умений осознавать и анализировать свое настроение, взаимодействовать с другими людьми с учетом норм и правил хорошего тона (рис. 21).

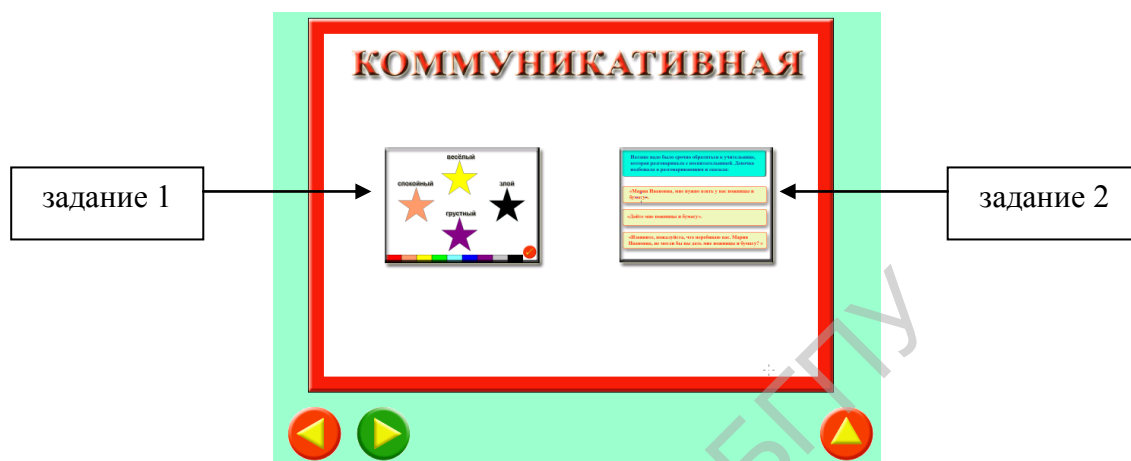


Рис. 21. Раздел «Коммуникативная компетентность»

*Задание 1 «Раскрась свое настроение»* ориентировано на понимание ребенком своих эмоциональных состояний, умение их осознавать и анализировать (рис. 22).



Рис. 22. Задание «Раскрась свое настроение»

Школьнику предлагается «обозначить» свои разные настроения цветом, которые, по его мнению, больше всего подходят. Ребенку нужно закрасить звездочки, обозначающие разные настроения цветами, расположенными внизу экрана. Когда ребенок выбрал цвет, звездочка закрашивается выбранным цветом. Повторив выполнение этого задания несколько раз, педагог составляет палитру эмоциональных состояний ребенка.



*Задание 2 «Разреши ситуацию»* направлено на формирование умений взаимодействовать с другими людьми с учетом норм и правил хорошего тона, демонстрировать нормативное поведение в общественных местах (рис. 23).

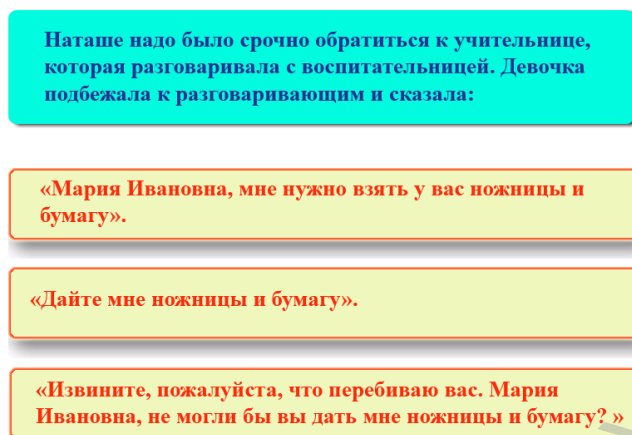


Рис. 23. Задание «Разреши ситуацию»

Ребенку предлагается, внимательно прочитав описание ситуации вверху экрана, разрешить ее, выбрав реплику главного героя из предложенного перечня. В случае, если выбранный ответ соответствует общепринятым правилам общения, то он «занимает свое место» на экране после двоеточия. *Правильное выполнение:* ситуация 1 – «Извините, пожалуйста, что перебиваю вас. Мария Ивановна, не могли бы вы дать мне ножницы и бумагу? »; ситуация 2 – «Спасибо, бабушка. Не огорчайся, это платье очень красивое и оно пригодится для другой куклы»; ситуация 3 – «Покажите, пожалуйста, ваш билет. Извините, но в вашем билете указано другое место».

## 2.5. Раздел «Субъектная компетентность»

Содержание раздела «Субъектная компетентность» предусматривает развитие способности учащихся адекватной самооценки, как субъекта социально-бытовой деятельности, осознавать свои желания, потребности и интересы. Задания по разделу направлены на формирование гендерного пола школьников, основ создания личного имиджа, овладение системой социальных ролей в процессе учебной деятельности (рис. 24).

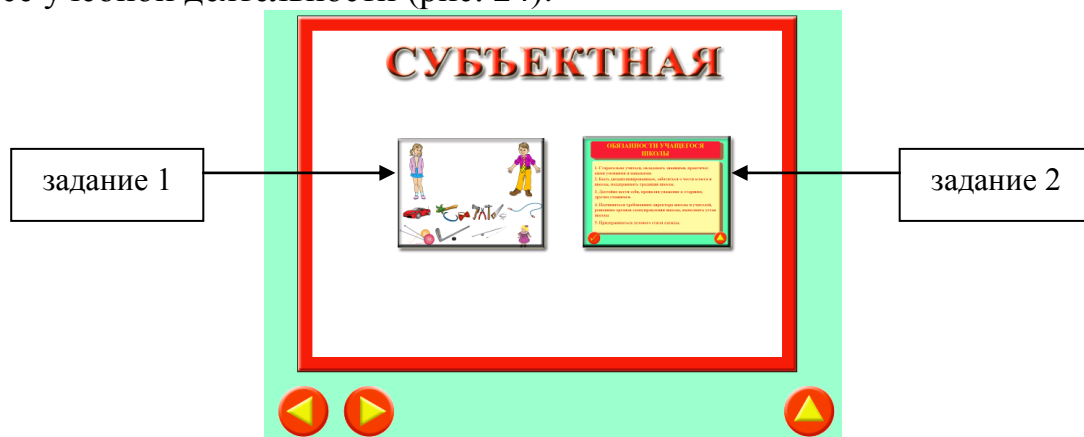


Рис. 24. Раздел «Субъектная компетентность»

*Задание 1. «Из чего сделаны девочки, из чего сделаны мальчики»* направлено на осознание своей поло-ролевой принадлежности (рис. 25).



Рис. 25. Задание «Из чего сделаны девочки, из чего сделаны мальчики»

Ребенку предлагается выбрать предметы, характерно используемые девочками и переместить их в левую сторону экрана к девочке, и, соответственно, предметы, характерные для мальчиков – в правую сторону экрана, к мальчику.

*Задание 2. «Выбери обязанности школьника»* ориентировано на понимание ребенком прав и обязанностей по отношению к себе и окружающим людям, на формирование умений осознавать и выполнять обязанности школьника (рис. 26).

Действовать на пользу другим людям, не считаясь со своими интересами.

Проявлять внимание к другим людям, оказывать помощь тем, кто в ней нуждается.

Старательно учиться, овладевать знаниями, практическими умениями и навыками.

Совершать добрые дела, не ожидая похвалы и не требуя награды.

Быть дисциплинированным, заботиться о чести класса и школы, поддерживать традиции школы.

Достойно вести себя, проявляя уважение к старшим, другим учащимся.

Отвечать за свои поступки.

Подчиняться требованиям директора школы и учителей, решениям органов самоуправления школы, выполнять устав школы.

Обходиться без посторонней помощи.

Придерживаться делового стиля одежды.

Рис. 26. Задание «Выбери обязанности школьника»

Из предложенного перечня ребенку предлагается выбрать обязанности учащегося школы. При правильном выборе ответа, предложение выделяется красным цветом. После выполнения задания на экране появляется перечень обязанностей школьника, который может быть распечатан на принтере и предложен ребенку как памятка. *Правильное выполнение задания:* старательно учиться, овладевать знаниями, практическими умениями и навыками; быть дисциплинированным, заботиться о чести класса и школы, поддерживать традиции школы; достойно вести себя, проявляя уважение к старшим, другим

учащимся; подчиняться требованиям директора школы и учителей, решениям органов самоуправления школы, выполнять устав школы; придерживаться делового стиля одежды.

## 2.6. Раздел «Социокультурная компетентность»

Содержание раздела «Социокультурная компетентность» затрагивает сферу жизнедеятельности школьников, требующей адекватного поведения в социуме. Задания по разделу предусматривают формирование знаний и умений, позволяющих ориентироваться в ближайшем социокультурном окружении. Выполнение предложенных заданий позволит педагогу оценить степень сформированности у школьников умений идентифицировать жизненные ситуации и адекватно на них реагировать, определять назначение учреждений и предприятий и пользоваться их услугами (рис. 27).



Рис. 27. Раздел «Социокультурная компетентность»

*Задание 1. «Вызови помощь»* направлено на формирование умений выявлять ситуации, требующие обращения к услугам экстренной помощи, а также предполагает совершенствование навыка набора телефонных номеров экстренных служб (рис. 28).



Рис. 28. Задание «Вызови помощь»

На мониторе по очереди появляются сюжетные изображения. Ребенку предлагается идентифицировать ситуацию и набрать телефонный номер той экстренной службы, помощь которой требуется в данном случае. В случае неверного набора номера телефона, ребенку предлагается повторить выполнение задания. *Правильное выполнение заданий:* сюжетное изображение № 1 требует вызова скорой медицинской помощи по номеру 103; сюжетное изображение № 2 – милиции по номеру 102; сюжетное изображение № 3 – службы газа по номеру 104; сюжетное изображение № 4 – службы чрезвычайных ситуаций по номеру 101.

*Задание 2 «Положи деньги на счет своего мобильного телефона»* направлено на формирование умений пользоваться современными банковскими услугами, производить элементарные платежные операции с помощью инфокиоска (рис. 29).



Рис. 29. Задание «Положи деньги на счет своего мобильного телефона»

Ребенку предлагается «положить деньги на счет своего мобильного телефона». Он, слушая инструкцию, выполняет необходимые операции. Если он

правильно: ввел код, номер телефона и сумму, то на экране банкомата большими буквами появляется надпись «Оплата прошла успешно».

**Задание 3 «В каком магазине сделаны покупки?»** предполагает формирование (актуализацию) знаний о назначении учреждений социокультурного назначения (магазинов и киосков) (рис. 30).



Рис. 30. Задание «В каком магазине сделаны покупки?»

На мониторе по очереди появляются изображения людей с покупками. Ребенку предлагается определить, из каких магазинов они «возвращаются», выбрав название магазина из предложенного перечня. После выполнения задания педагогом может быть предложена беседа о том, как осуществлять покупки в том или ином магазине (с продавцом, при самообслуживании), какие магазины могут быть и как в них осуществляется приобретение товаров. *Правильное выполнение заданий:* иллюстрация № 1 – булочная, иллюстрация № 2 – спорттовары, иллюстрация № 3 – рыбный магазин, иллюстрация № 4 – союзпечать, иллюстрация № 5 – цветочный магазин.

### **3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПРИ РАБОТЕ С ОБУЧАЮЩЕЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММОЙ «ДЕЛАЮ САМ»**

Обучающая компьютерная программа «Делаю сам» является дополнительным учебно-методическим средством по развитию социально-бытовой ориентировки и предназначена для работы с детьми младшего школьного возраста. Все задания программы условно могут быть разделены на три типа:

- 1) задания-тренажеры, позволяющие отрабатывать практические умения;
- 2) задания, позволяющие ребенку визуализировать различные жизненные ситуации, что обеспечит уточнение и накопление социально-бытового опыта;
- 3) задания, обеспечивающие анализ и осмысление социальных ситуаций.

Компьютерная программа имеет интуитивно понятный интерфейс, упрощенный до элементарного, поэтому ее использование не требует специальных навыков работы на компьютере ни от педагога, ни от учащихся. Применение обучающей компьютерной программы на занятии должно отвечать ряду эргономических требований:

- 1) педагогу необходимо обеспечить ребенку комфортную рабочую позу: расстояние от экрана должно быть около 50 – 70 см (немного дальше того расстояния, которое используется для чтения); верхняя часть экрана должна быть на уровне глаз или на 20 см ниже; освещение необходимо подбирать так, чтобы устранить отражения, блики; освещенность экрана должна быть равна освещенности помещения; важно использовать удобную мебель (стул, высоту которого можно менять);
- 2) во время проведения занятия необходимо контролировать правильную посадку: ребенок должен ровно держать спину, не класть ногу на ногу (под ноги можно подставить подставку, для более ровной, удобной и правильной посадки), не слишком перегибать запястье;
- 3) время работы за компьютером должно составлять в 1 – 2 классе – 30 минут в день, 3 – 4 классе – 45 минут в день, с обязательными перерывами через каждые 10 минут;
- 4) работу с текстовым заданием нужно чередовать с игровыми заданиями, в которых используются картинки, движущиеся объекты.

Использование обучающей компьютерной программы дает возможность моделировать различные ситуации и среды. Игровые компоненты, включенные в программу, активизируют познавательную деятельность учащихся, усиливают их мотивацию, тем самым способствуя более качественному усвоению программного материала по социально-бытовой тематике. Применение компьютерной программы позволяет педагогу осуществлять индивидуализацию обучения, обеспечив активную самостоятельную деятельность детей на занятии.

Задания компьютерной программы могут использоваться на всех этапах обучения социально-бытовой ориентировке: диагностики, объяснения (введения)



нового материала, практикования, повторения, контроля. При этом для учащихся они выполняют различные функции:

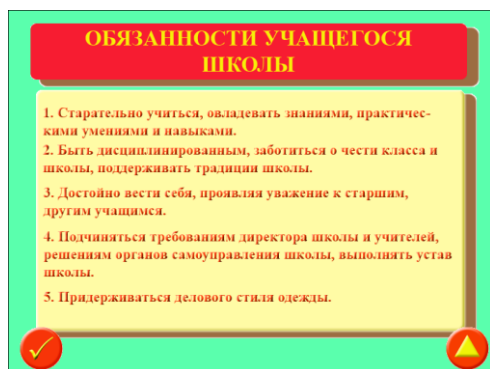
- источника учебной информации;
- наглядного пособия;
- индивидуального пространства (рабочего, игрового);
- тренажера;
- средства контроля.

Отбор и модификация заданий программы осуществляется в зависимости от целей и задач коррекционного занятия, уровня и особенностей развития ребенка.

Использование обучающей компьютерной программы позволяет обеспечить взаимосвязь в работе учителя-дефектолога и воспитателя в процессе подготовке младших школьников в социально-бытовой сфере. Программа курса «Социально-бытовая ориентировка» тесно связано не только с содержанием работы воспитателя по всем направлениям коррекционно-воспитательного работы, но и с различными учебными предметами. Например, на коррекционном занятии в рамках раздела «Саногенная компетентность» по теме «Режим дня» учитель-дефектолог, используя задание компьютерной программы «Составь режим дня школьника», формирует знания последовательности режима дня школьника и умения ее соблюдать. На уроке «Человек и мир» по теме «Выполнение режима дня» учитель-дефектолог, используя это же задание, формирует не только знания и умения, но и осознание необходимости чередования физического и умственного труда, учебы и отдыха с целью сохранения здоровья. Воспитатель помогает совершенствовать детям навыки соблюдения режима дня в процессе выполнения ими соответствующих действий (выполнение утреннего и вечернего туалета, прием пищи, самоподготовка, организация свободного времени детей), а затем на занятии вместе с детьми сравнивает их действия в течение дня и сюжетным рядом задания компьютерной программы.

Возможности компьютерной программы позволяют педагогу использовать задания программы не только на компьютере, но и в виде печатных материалов. Используя клавишу **PrtSc** на клавиатуре, педагог может копировать отображаемую на экране иллюстрацию, сюжетную картинку, переносить ее в **Microsoft Word** и распечатывать на принтере нужное количество экземпляров, либо те фрагменты задания, которые могут понадобиться на занятии. Например, на этапе рефлексии использовать заранее заготовленные элементы задания «Раскрась свое настроение», предложить ребенку закрасить те звездочки, которые соответствуют его настроению в начале занятия и после него.





Кроме того, после работы с программой на компьютере ребенок может получить материальный результат занятия. Например, после выполнения задания «Выбери обязанности школьника» педагог распечатывает ребенку обязанности школьника как памятку, либо вывешивает ее в классном уголке.

После выполнения заданий обучающей компьютерной программы педагогом могут организовываться беседы, в которых ребенок обосновывает обобщение предметов в группы, выделяет родовые и видовые признаки предметов, составляет описательные рассказы о предмете, либо рассказы по получившейся сюжетной картине, о правилах и способах взаимодействия с окружающими людьми, о правилах пользования услугами учреждений и организаций социокультурного назначения др.

Использование обучающей компьютерной программы «Делаю сам» в коррекционно-развивающей работе будет способствовать развитию знаний, умений и навыков младших школьников, связанных с жизнеобеспечением, социальным взаимодействием и самоопределением в более привлекательной и доступной для них форме в совместной деятельности с учителем-дефектологом.